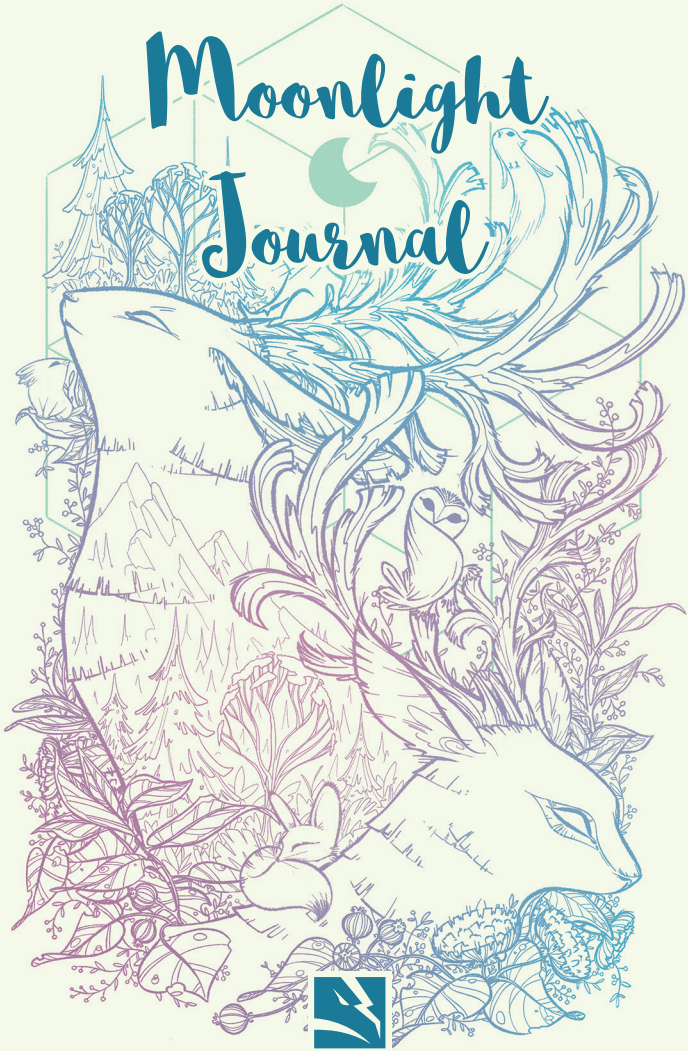
Moonlight Journal



Spirits of the Forest

MOONLIGHT

Ogni era, un vento mistico solleva il velo
che separa il regno spirituale dal nostro mondo fisico.
Stravaganti Serafini, attratti dal vigore dell'antica foresta,
scendono attraverso le nuvole, ancora una volta, per giocare
al loro svago centenario. Questa volta, tuttavia, i raggi
del chiaro di luna che si riflettono sul fogliame,
attireranno i serafini nel profondo della foresta,
per intravedere l'invisibile. Un mondo incantato
illuminato dal chiaro di luna che nasconde gli spiriti
più antichi nella fitta foresta attende di essere scoperto.

Spirits of the Forest: Moonlight è un'espansione che aggiunge una modalità cooperativa basata su scenari che può essere giocata anche in solitario e varianti alternative che possono essere giocate fino a quattro giocatori.

Componenti

8 Frammenti Moonlight

2 Creature Notturne (1 d'Ombra e 1 di Luce)

14 tessere Moonlight (7 tipi differenti x 2)

4 segnalini Eclisse

1 segnapunti Moonlight

15 carte Incanto

1 carta riassuntiva modalità Competitiva

8 carte Moonlight

8 carte Obiettivo

Modalità Cooperativa - Panoramica di Gioco

1-2 giocatori

In Spirits of the Forest: Moonlight, i giocatori coopereranno contro un avversario immaginario per ottenere la maggior parte degli Spiriti e delle Sorgenti di Energia. Si consiglia di giocare questi scenari in ordine.
Le regole con il simbolo 💎 si riferiscono solamente alla modalità Competitiva.

	Tessera scoperta		Segnalino Favore coperto		Frammento Moonlight
	Tessera scoperta con sotto una Tessera coperta		Due segnalini Favore impilati coperti		Carta Moonlight
	Tessera scoperta con sotto due Tessere coperte		Segnalino Favore scoperto		Lucciola Spirito dell'Aria
	Tessera coperta		Segnalino Favore scoperto con sotto un segnalino Favore coperto		Tessara Moonlight scoperta
	Tessera coperta con sotto una Tessera coperta		Segnalino Eclisse		Punto di partenza della Creatura Notturna di Luce
	Tessera coperta con sotto due Tessere coperte		Gemma		Punto di partenza della Creatura Notturna d'Ombra

Le tessere sotto la tessera Foresta più in alto, vengono considerate tessere sottobosco e quindi posizionate coperte. Le tessere sottobosco devono essere impilate allineandole alla tessera più in alto, come mostrato a lato.

In base allo scenario, potranno essere piazzati segnalini Favore scoperti o coperti, all'interno o all'esterno della Foresta.

Seguendo la Legenda, utilizza l'elenco qui sotto per iniziare la partita **in base all'immagine di preparazione di ogni scenario:**

1. Mescola le 48 tessere Spirito base e posizionale, come mostrato nell'immagine, a creare la Foresta.
2. Posiziona le Creature Notturne nella Foresta come mostrato nell'immagine.
3. Posiziona i Frammenti Moonlight come mostrato nell'immagine.
4. Mescola e pesca una carta Moonlight e posizionala scoperta accanto alla Foresta.
5. Assegna gemme ai giocatori in base alla tabella mostrata nella prossima pagina.
6. Rimetti i segnalini Favore Sorgente di Energia nella scatola e mescola i segnalini Favore rimanenti per posizionarli come mostrato nell'immagine.

Modalità	Normale	Difficile	Estrema
Cooperativa	3 gemme per giocatore	2 gemme per giocatore	1 gemma per giocatore
Solitario	4 gemme	3 gemme	2 gemme

Il giocatore che ha visitato di recente una Foresta diventa il primo giocatore. Il secondo giocatore sposta la Creatura Notturna di Luce su una delle proprie tessere iniziali contrassegnate con ◇ seguendo l'immagine, e successivamente il primo giocatore sposta la Creatura Notturna d'Ombra su una delle proprie tessere di partenza contrassegnate con ◆ seguendo l'immagine. Dopo che le Creature Notturne sono state piazzate, il primo giocatore può iniziare.

Sequenza di Gioco

1. Fase Raccolta

Durante il proprio turno, i giocatori scelgono 2 tessere disponibili: 1 tra quelle che circondano la Creatura Notturna di Luce e 1 tra quelle che circondano la Creatura Notturna d'Ombra. Le tessere su cui si trovano le Creature Notturne non possono essere prese. Le tessere vengono considerate disponibili se almeno uno degli spazi adiacenti ai suoi lati lunghi è libero. Nell'esempio, le tessere disponibili hanno il contorno tratteggiato.

Per determinare se i lati di una tessera sono liberi, si considera esclusivamente il livello in cui si trova.

2. Fase Assegnazione

Dopo aver preso le tessere, il giocatore ne assegna una alla propria squadra e una all'Avversario indipendentemente dalla Creatura Notturna a cui erano vicine.

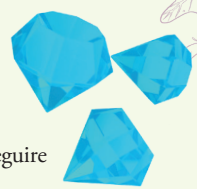
3. Fase Rivelazione

Infine, assegna i segnalini Favore ottenuti in base alle regole dello scenario. Dopo di che, rivela tutte le tessere coperte con almeno un lato lungo adiacente ad uno spazio libero.

4. Fase Movimento

Successivamente, il giocatore deve muovere **una delle Creature Notturne** a sua scelta su una qualsiasi tessera circostante, come mostrato nell'immagine. Le Creature Notturne non possono muoversi in uno spazio vuoto. Una Creatura Notturna non può terminare la propria fase movimento in una tessera già occupata dall'altra Creatura Notturna.

Gemme e comunicazione



Nella modalità cooperativa di Spirits of the Forest: Moonlight, la comunicazione tra i giocatori è consentita solo prima di iniziare la partita.
Invece di utilizzare le gemme per prenotare le tessere, i giocatori possono utilizzare una gemma in qualsiasi momento durante il proprio turno (più volte) per eseguire un'azione gratuita tra le seguenti:

1. Muovere una qualsiasi Creatura Notturna su una tessera circostante.
2. Comunicare liberamente durante il turno in corso. La comunicazione deve terminare dopo la Fase Movimento.

Se preferite comunicare liberamente durante la partita, create una riserva di gemme comune, seguendo le quantità della modalità solitario, ogni gemma può essere utilizzata una volta per turno per spostare una Creatura Notturna su una tessera circostante.

Raccogliere Fammenti Moonlight

Se un giocatore sposta la Creatura Notturna di Luce su una tessera dove è posizionato un Frammento Moonlight, quel giocatore lo assegna alla propria squadra.

Se un giocatore sposta la Creatura Notturna d'Ombra su una tessera dove è posizionato un Frammento Moonlight, lo assegna all'Avversario.

Se un giocatore prende una tessera dalla Foresta (livello più in alto) dove è presente un Frammento Moonlight, quest'ultimo verrà spostato sulla tessera del sottobosco. Se finisce su una tessera, rimarrà lì.
Se finisce su uno spazio vuoto, andrà assegnato all'Avversario.

Fine della Partita

La partita termina quando i giocatori non saranno in grado di prendere una tessera adiacente a una delle Creature Notturne. Assegna la tessera sotto la Creatura Notturna di Luce alla tua squadra. Assegna tutte le tessere rimanenti, i Frammenti Moonlight e i segnalini Favore all'Avversario.

Se la propria squadra non ha almeno una tessera per ogni tipo di Spirito (considerando anche lo Spirito dell'Aria ove presente), viene sconfitta.

Punteggio

L'Avversario riceverà punti come da regolamento base: quando detiene la maggioranza degli Spiriti o delle Sorgenti di Energia.
In caso di parità, né la tua squadra né l'Avversario guadagneranno punti.

La tua squadra prenderà in considerazione i segnalini Favore e le Sorgenti di Energia seguendo le regole del gioco base.

Conta tutti i Frammenti Moonlight raccolti e sottrai il numero di quelli raccolti dall'avversario. Il risultato determinerà quanti tipi di Spiriti conferiranno punti. Possono essere conteggiati solo gli Spiriti di cui la tua squadra possiede la maggioranza in Simboli.

Nell'esempio, la tua squadra ha raccolto 5 Frammenti Moonlight e l'avversario 3.
La tua squadra conteggerà 2 diversi Spiriti di cui detiene la maggioranza (per chiarezza, posiziona i Frammenti Moonlight rimanenti sopra il tipo di Spirito che verrà conteggiato).

Solo la tua squadra conteggerà la carta Moonlight sottraendo 6 punti natura per ogni tipo di Spirito mostrato sulla carta di cui non hai la maggioranza in Simboli (i pareggi non sono considerati come maggioranza, in caso di pareggio la tua squadra perderà comunque 6 punti natura).

Nella modalità cooperativa l'Avversario non perderà 3 punti per non aver raccolto un tipo di Spirito.

Modalià Competitiva

2-4 giocatori

Utilizzando la Legenda nella Panoramica della modalità Cooperativa, si seguirà l'elenco sottostante per preparare la partita **in base all'immagine di ogni scenario contrassegnato con il simbolo 💎.**
Modifiche alle regole Competitive verranno indicate vicino al simbolo 💎.

1. Scegliere e preparare uno degli scenari disponibili sul Moonlight Journal seguendone l'impostazione.
2. Mescolare le 8 carte Obiettivo e assegnane una a ciascun giocatore. Rimettere le carte Obiettivo rimanenti nella scatola. Gli obiettivi non andranno rivelati agli altri giocatori.
3. Il giocatore che di recente ha camminato in una foresta inizierà a giocare.
4. Ogni giocatore riceve una gemma, ad eccezione dell'ultimo che ne riceverà due.
5. L'ultimo giocatore piazza le Creature Notturne in uno dei punti di partenza a sua scelta disponibili.

Nella modalità Competitiva, le carte Moonlight non verranno utilizzate.

Sequenza di Gioco

Si seguono le regole della Modalità Cooperativa con le seguenti aggiunte:

1. **Fase Raccolta:** in questa fase, quando una Creatura Notturna non ha tessere disponibili circostanti, il giocatore può riposizionarla liberamente in uno spazio dove sia disponibile almeno una tessera da raccogliere.
2. **Gemme e comunicazione:** in Modalità Competitiva di Spirits of the Forest: Moonlight, i giocatori non sono tenuti a comunicare, quindi le gemme verranno utilizzate solo per spostare una delle Creature Notturne su una tessera circostante.
3. **Raccogliere Frammenti Moonlight:** Se un giocatore sposta **una delle Creature Notturne** su una tessera dove è posizionato un Frammento Moonlight, il giocatore lo raccoglierà. Quando si raccoglie una tessera dalla Foresta (livello più in alto) dove è presente un Frammento Moonlight, quest'ultimo verrà spostato sulla tessera del sottobosco. Se finisce su una tessera, rimarrà lì. Se finisce su uno spazio vuoto, andrà rimosso dal gioco.

Alla fine della partita i Frammenti Moonlight verranno conteggiati per ogni giocatore secondo questa tabella
(carta riassuntiva modalità Competitiva).

Carte Obiettivo

Le carte Obiettivo determineranno il punteggio di fine partita in due modi:

1. La Creatura Notturna mostrata determina se si otterranno punti Ombra o Luce.

2. Il simbolo Spirito mostrato determina quanti Spiriti dovranno essere raccolti: la maggioranza o una minima quantità 4.

Il colore di ogni obiettivo determina quale tra la Creatura Notturna di Luce (cerchio chiaro) e la Creatura Notturna d'Ombra (cerchio scuro) sarà necessaria per portare a termine la missione specifica.

Fine della Partita

La partita termina quando rimangono solo due tessere nella Foresta. Queste tessere non verranno assegnate. **Se alla fine della partita uno o più segnalini Favore non sono stati raccolti, non verranno assegnati a nessuno.**

Punteggio

Si ricevono punti per ogni Creatura Notturna seguendo le regole base di Spirits of the Forest (ignorando le regole dell'espansione Moonlight). I giocatori guadagneranno punti per la Creatura Notturna assegnatagli dalla propria carta Obiettivo, aggiungendo 6 punti per ogni missione compiuta della carta Obiettivo (fino a un massimo di 24 punti aggiuntivi), e aggiungendo punti corrispondenti ai Frammenti Moonlight raccolti.

Gioco Base - Modulo Competitivo

2-4 giocatori

Mescolare e posizionare le 12 tessere Moonlight a faccia in giù (14 se si gioca con lo Spirito dell'Aria) come mostrato nell'immagine.

Ogni tessera Moonlight è circondata da 4 tessere Spirito.

Se un giocatore prende l'ultima tessera adiacente alla tessera Moonlight, rivelerà quest'ultima e sceglierà se tenerla a faccia in giù o a faccia in su.

Alla fine della partita, se ci sono due tessere Moonlight scoperte dello stesso Spirito, conferiranno il doppio dei punti alla persona che possiede la maggioranza di quello specifico Spirito.

Gioco Base - Modalità Incantata di Francesco Testini

2-4 giocatori

Si applicano le seguenti regole durante una parita base di Spirits of the Forest. Mescola le 15 carte Incantate e mettile coperte accanto alla Foresta a formare il mazzo Incantato, quindi se ne rivelano 3 scoperte a formare un mercato.

Carte Incanto:

Le carte Incanto mostrano degli obiettivi.

Ogni carta mostra tre diversi requisiti:

Una tessera con gli stessi simboli Spirito.

Una tessera con un qualsiasi simbolo Spirito e una specifica icona Sorgente di Energia.

Una tessera con uno specifico simbolo Spirito e una qualsiasi icona Sorgente di Energia.

Una tessera con un qualsiasi simbolo Spirito

Una tessera con una qualsiasi icona Sorgente di Energia.

Una tessera con uno specifico simbolo Spirito.

Una tessera con una specifica icona Sorgente di Energia.

Sequenza di Gioco

- Alla fine del proprio turno i giocatori possono reclamare una carta Incanto scartando le tre tessere richieste, **che andranno rimosse dal gioco e non contribuiranno alle maggioranze di fine partita.** Ogni volta che viene reclamata una carta Incanto, una nuova carta verrà aggiunta al mercato.
- È possibile reclamare solo 1 carta Incanto per turno.
- Si possono avere un numero illimitato di carte Incanto.

Quando i giocatori reclamano una carta Incanto, riceveranno un bonus immediato e una certa quantità di punti natura a fine partita, come indicato all'interno del cerchio nero, a lato del bonus.

Bonus delle carte Incanto

Gemma: si può scambiare una delle proprie gemme con quella di un altro giocatore. Entrambe le gemme devono essere nella Foresta. In alternativa, si può cambiare la posizione di una propria gemma nella Foresta spostandola.

Giocare nuovamente: si esegue subito un altro turno;

Prendere due segnalini Favore: si prendono a caso due segnalini Favore dalla scatola, se ne tiene 1, scartando l'altro (non sarà più disponibile).

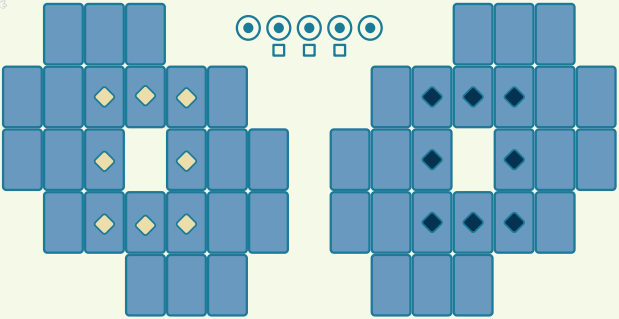
Punteggio Finale

A fine partita si contano i punti come nel gioco base applicando le seguenti modifiche:

- A fine partita è necessario aver reclamato almeno una carta Incanto e avere almeno una maggioranza con un tipo di Spirito per poter ottenere punti.
- I giocatori non perderanno 3 punti se non possiedono un tipo di Spirito.
- Si sommano i punti ottenuti con le carte Incanto reclamate.

Il vincitore sarà il giocatore con il maggior numero di punti. In caso di pareggio, sarà il giocatore che ha reclamato il maggior numero di carte Incanto.

1. Primi Passi al Chiaro di Luna

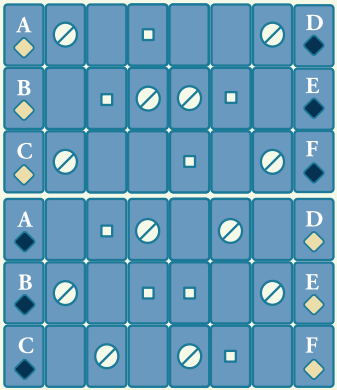


- Si assegnano immediatamente 3 Frammenti Moonlight alla propria squadra.
- Durante la preparazione si piazzano scoperti 5 segnalini Favore.
  Se ne assegnano 2 alla propria squadra e 3 all'Avversario.

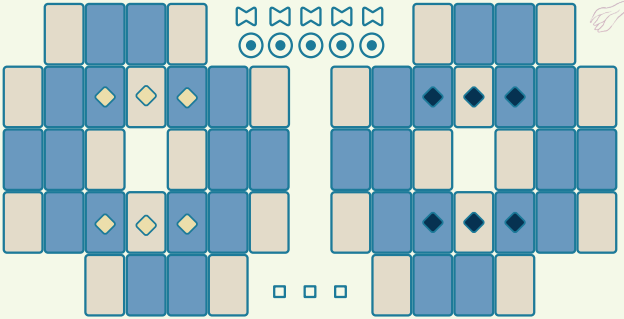
💎 I segnalini Favore e i Frammenti Moonlight non verranno utilizzati.

2. Miraggio della Foresta di Sergio-Enrico Godina

- Questo scenario può essere giocato solo a difficoltà Normale.
- Scegliere solo una delle lettere per entrambe le Creature Notturne e posizionarle su ciascuno spazio.
- Quando la Creatura Notturna di Luce raccoglie una tessera, viene assegnata alla squadra. Se invece lo fa la Creatura Notturna d'Ombra, si assegna all'Avversario. Si assegna insieme anche il segnalino Favore, se presente.
- La propria squadra raccoglierà e muoverà considerando solo la Creatura Notturna di Luce, poiché la Creatura Notturna d'Ombra imiterà le scelte e i movimenti nella sua parte di Foresta corrispondente.
- In questo scenario le posizioni delle Creature Notturne possono essere scambiate, utilizzando le gemme. Le gemme avranno solo questa capacità.



3. Bagliore di Lucciola



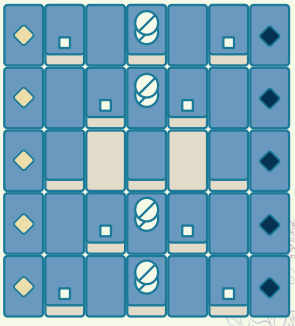
- Mescolare le tessere Spirito dell'Aria insieme a quelle base per creare la Foresta.
- Seguire le regole dello scenario n.1 con le seguenti modifiche:
  1. Durante la fase Rivelazione, nessuna delle tessere coperte verrà rivelata.
  2. Le Creature Notturne possono anche raccogliere tessere coperte che verranno rivelate prima di procedere all'assegnazione.
  3. Quando uno Spirito dell'Aria con due Simboli Spirito viene assegnato alla Creatura Notturna, mettere una Lucciola su quella tessera Spirito.
- A fine partita, qualsiasi tra le due Creature Notturne abbia ottenuto il maggior numero di segnalini Lucciola dovrà scartare tutte le proprie tessere Spirito dell'Aria che hanno segnalini Lucciole su di esse.

Segnalini Favore e Frammenti Moonlight non verranno utilizzati.

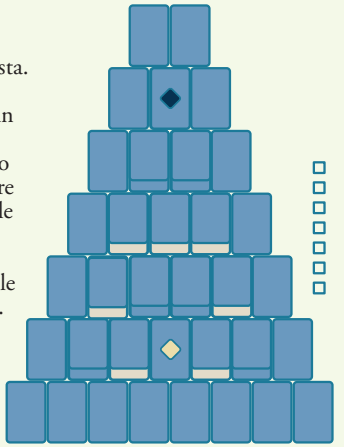
4. Il Sottobosco

- Nel raccogliere una tessera con due segnalini Favore:
  1. Se entrambe le Creature Notturne sono adiacenti (anche diagonalmente) alla tessera raccolta, si assegna un segnalino Favore alla propria squadra e uno all'Avversario.
  2. Se solo una Creatura Notturna è adiacente (anche diagonalmente) alla tessera raccolta, si assegnano entrambi i segnalini Favore all'Avversario.

Quando viene scelta una tessera con due segnalini Favore, il giocatore che l'ha scelta decide quale segnalino dare a ciascuna Creatura Notturna.

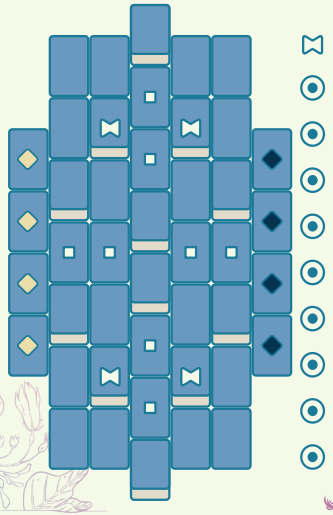


5. Nascondino di Luca Bellini & Luca Borsa



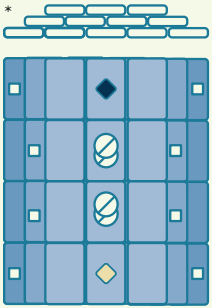
- Durante la preparazione, piazzare 7 Frammenti Moonlight vicino alla Foresta.
- Piazzare un segnalino Favore scoperto sopra ogni tessera Spirito visibile con un singolo simbolo Spirito.
- In questo scenario alcune tessere Spirito nel sottobosco saranno scoperte. Seguire l'immagine a fianco considerando che le tessere Spirito scoperte sono contrassegnate in blu.
- Una tessera Spirito diventerà disponibile se uno qualsiasi dei suoi lati sarà libero.
- Quando viene rivelata una tessera sottobosco coperta, si posiziona immediatamente un Frammento Moonlight sopra di essa.

6. Danza delle Lucciole



- Durante la preparazione mescolare le tessere Spirito dell'Aria insieme alle tessere del gioco base per creare la Foresta.
- Piazza la Lucciola fuori dalla Foresta sopra a uno dei 9 segnalini Favore.
- Quando la Creatura Notturna di Luce raccoglie una tessera Spirito con una Lucciola, assegna immediatamente quella Lucciola a uno dei segnalini Favore disponibili privi di Lucciola.
- Quando la Creatura Notturna d'Ombra raccoglie una tessera Spirito con una Lucciola, rimuovi subito quella Lucciola dal gioco.
- A fine partita si assegnano tutti i segnalini con una lucciola alla squadra e tutti quelli senza all'Avversario.

7. La Piramide di Alessandro Cuneo



*

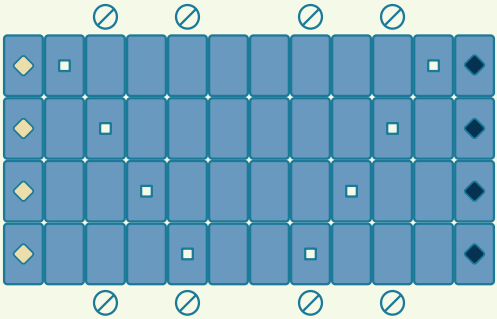
Seguire le regole dello scenario n. 4 con le seguenti modifiche:

- Quando si esegue un movimento, le Creature Notturne possono solo salire e scendere i gradini della Piramide muovendosi attraverso i lati lunghi delle tessere Spirito. Le Creature Notturne possono, tuttavia, muoversi senza restrizioni se la tessera Spirito di destinazione è allo stesso livello.
- Quando viene raccolta una tessera con un Frammento Moonlight, verrà spostato sulla tessera sottobosco più esterna scoperta.

Nota: Se una Creatura Notturna si trova su una tessera parzialmente coperta, per adiacenza, si considerano solo le tessere adiacenti alla parte scoperta di quella tessera.

*Vista laterale delle tessere, per comprendere il posizionamento sovrapposto.

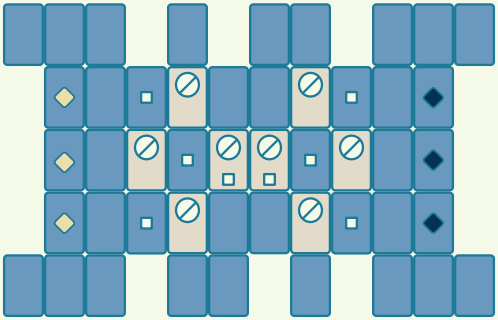
8. Nascosto nella Foresta



- Quando l'ultima tessera di una colonna, dove sono posizionati i segnalini Favore, viene raccolta, si rivelano i segnalini Favore e se ne assegna uno alla propria squadra e uno all'Avversario.
- Se, a fine partita, i segnalini non sono stati assegnati, andranno all'avversario.

💎 Quando viene raccolta l'ultima tessera di una colonna, dove sono posizionati segnalini Favore, il giocatore che ha preso l'ultima tessera decide quale segnalino andrà assegnato alla Creatura Notturna di Luce e quale a quella d'Ombra.

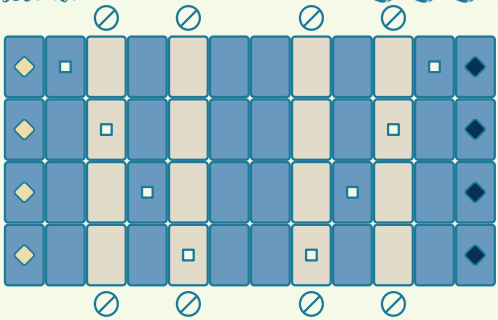
9. Incontro al Chiaro di Luna



- Quando solo una delle due tessere raccolte è adiacente al lato lungo di una tessera con un segnalino Favore, si rivelano sia la tessera coperta che il segnalino Favore durante la fase Rivelazione e si assegna quest'ultimo all'Avversario.
- Quando le due tessere raccolte sono adiacenti al lato lungo di una tessera con un segnalino Favore (non necessariamente la stessa tessera), si rivelano sia le tessere coperte che i segnalini Favore durante la fase Rivelazione e si assegna un segnalino Favore alla propria squadra e uno all'Avversario.

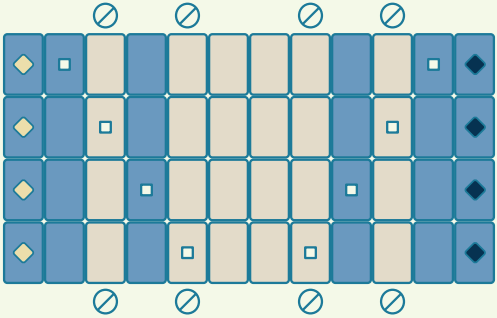
◆ Quando una delle due tessere raccolte è adiacente al lato lungo di una tessera con un segnalino Favore, il giocatore che l'ha raccolta rivelerà sia la tessera coperta che il segnalino Favore durante la fase di Rivelazione e assegnerà il segnalino Favore a una delle due Creature Notturne.

10. L'Inosservato



Seguire le regole dello scenario n. 8

11. Ricordi Cari

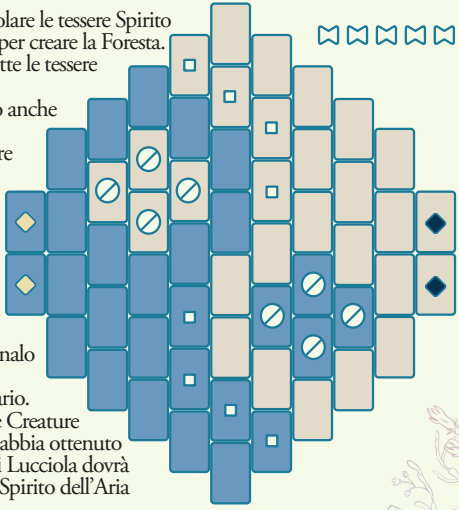


Seguire le regole dello scenario n. 8 con le seguenti modifiche:

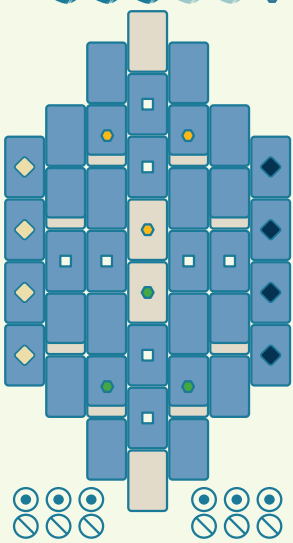
- Usare questa carta Moonlight per questo scenario.
- Rimuovere la carta Moonlight.

12. Il Tao di Francesco Ubbiali

- Durante la preparazione mescolare le tessere Spirito dell'Aria insieme a quelle base per creare la Foresta.
- Durante la fase Rivelazione, tutte le tessere coperte non verranno rivelate.
- Le Creature Notturne possono anche raccogliere tessere coperte che verranno rivelate prima di essere assegnate.
- Se uno Spirito dell'Aria con due Simboli Spirito viene assegnato a una Creatura Notturna, quella tessera riceve una Lucciola.
- Quando la Creatura Notturna di Luce raccoglie una tessera con un segnalino Favore, assegnalo alla squadra. Se lo fa quella d'Ombra, assegnalo all'Avversario.
- A fine partita, qualunque tra le Creature Notturne di Luce e d'Ombra abbia ottenuto il maggior numero di segnalini Lucciola dovrà scartare tutte le proprie tessere Spirito dell'Aria contenenti segnalini Lucciole .



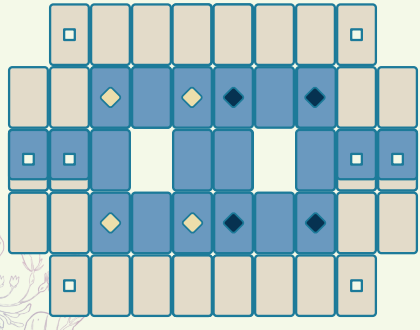
13. Il Sentiero Roccioso



- Creare 6 colonne di due segnalini Favore (uno scoperto, uno coperto).
- Posiziona le gemme, come mostrato, tenendo presente che quelle rosa e blu saranno usate dalla tua squadra, mentre le altre verranno posizionate nella Foresta. Il giallo rappresenterà la Creatura Notturna di Luce e il verde quella d'Ombra.
- Quando una Creatura Notturna si sposta in una tessera contenente una gemma, quest'ultima andrà assegnata a una delle 6 colonne di segnalini Favore.
- Quando si raccoglie una tessera dalla Foresta (livello più alto) dove è presente una gemma, la gemma verrà spostata sulla tessera nel sottobosco. Se finisce su una tessera, rimarrà lì. Se finisce su uno spazio vuoto, rimuovila dal gioco.
- A fine partita, si rivelano tutti i segnalini Favore coperti e si assegnano tutte le coppie di segnalini con una gemma gialla alla Creatura Notturna di Luce e tutte quelle con una gemma verde alla Creatura Notturna d'Ombra.

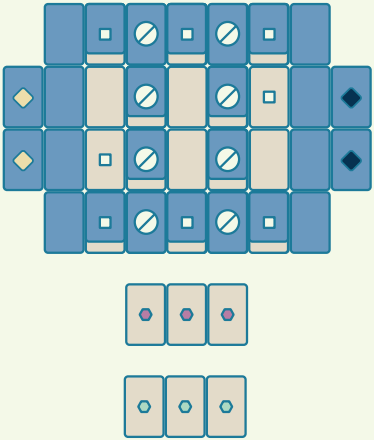
Le gemme non vengono assegnate ai giocatori durante la preparazione. Le gemme Gialle e Verdi verranno comunque piazzate nella Foresta

14. Foresta Racchiusa di Andrea Stragia



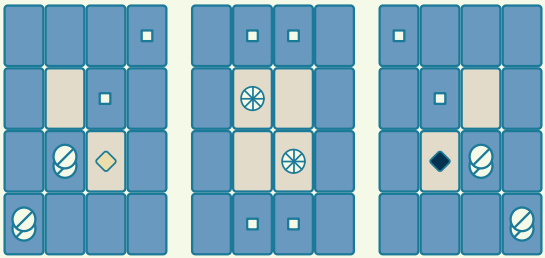
- Durante la fase Rivelazione, tutte le tessere coperte non verranno rivelate.
- Le Creature Notturne possono anche raccogliere tessere coperte che verranno rivelate prima di assegnarle.
- Quando viene raccolto un Frammento, si considera la posizione della Creatura Notturna che lo ha raccolto e (se possibile) si sposta un altro Frammento a scelta nella Foresta di 1 spazio da quella posizione.

15. Spirito dell'Alchimia di Gaetano Cavallaro



- Questo scenario può essere giocato solo a difficoltà Normale.
- Quando la Creatura Notturna di Luce raccoglie una tessera con un segnalino Favore, andrà alla squadra. Se invece la raccoglie quella d'Ombra, andrà all'Avversario.
- Quando si utilizza una gemma dalla propria riserva, andrà scartata la tessera su cui era posizonata.
- Dopo aver raccolto entrambe le tessere dalla Foresta, sarà possibile utilizzare una gemma dalla propria riserva per raccogliere la tessera dove si trovava la gemma. Durante la fase Assegnazione si sceglierà quale tessera verrà assegnata all'Avversario, quale tessera andrà alla squadra e quale scartare.

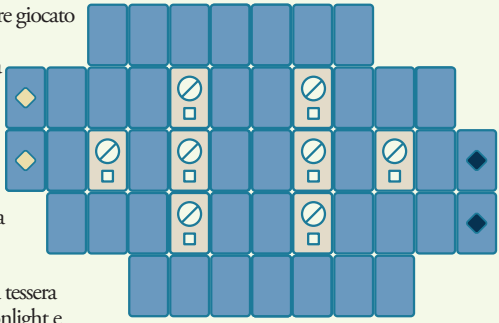
16. Il Paradosso



Seguire le regole dello scenario n. 4 con le seguenti modifiche:

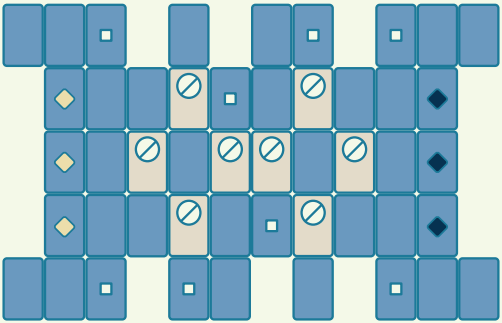
- Per questo scenario, i due segnalini Eclisse rimarranno coperti.
- Quando una Creatura Notturna si sposta sopra una Tessera Spirito coperta, si muove immediatamente sopra una tessera con un segnalino Eclisse e successivamente si sposta il segnalino Eclisse su una tessera Spirito coperta a scelta. Se non ci sono più tessere Spirito coperte, si rimuove il segnalino Eclipse dal gioco.

17. Pioggia Inaspettata di Gonzalo Aguirre Bisi



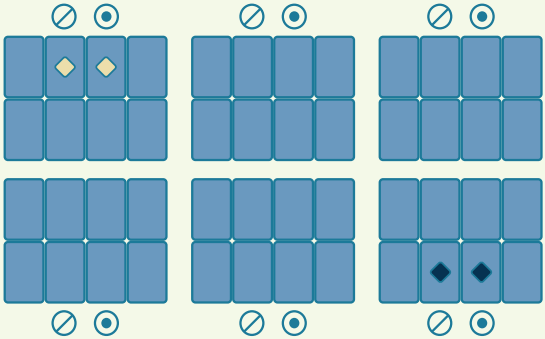
- Questo scenario può essere giocato solo a difficoltà Normale.
- Ciascun giocatore inizierà con una sola gemma.
- Durante la preparazione, si piazzano 4 gemme (due per colore del giocatore) sopra ogni simbolo Spirito della carta Moonlight.
- Quando una Creatura Notturna si sposta su una tessera con un Frammento Moonlight e un segnalino Favore, si sceglie una delle seguenti opzioni:
  1. Si assegna il segnalino Favore alla propria squadra e il Frammento Moonlight all'Avversario.
  2. Si assegna il Frammento Moonlight alla propria squadra e si scarta il segnalino Favore. I primi quattro segnalini Favore scartati verranno posizionati sulla carta Moonlight, scambiando il segnalino Favore con una delle gemme sulla carta Moonlight. Il giocatore otterrà la gemma scambiata.
- A fine partita seguire il punteggio della carta Moonlight tenendo conto dei simboli Spirito dei segnalini Favore posti sulla carta.

18. Tempo di Tornare a Casa



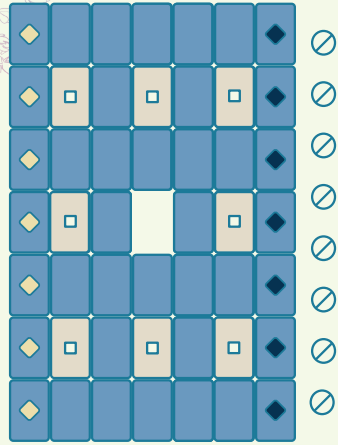
Seguire le regole dello scenario n. 9

19. Isole Fluttuanti di Francesco Testini



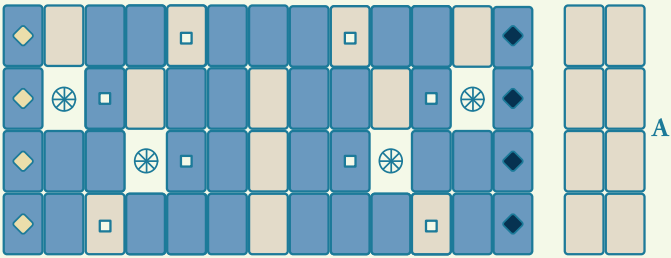
- Carte Moonlight e Frammenti Moonlight non verranno utilizzati.
- Lo scenario è diviso in 6 diverse sezioni chiamate isole che consistono in 8 tessere Spirito e due segnalini Favore (uno scoperto e uno coperto).
- Durante il movimento, le creature notturne possono saltare su un'altra Isola osservando le seguenti condizioni:
  1. La Creatura Notturna deve essere sul bordo dell'Isola, di fronte all'Isola di destinazione.
  2. Sono consentiti solo salti in linea retta (tessera davanti alla Creatura Notturna).
- Quando in un'isola è presente solo una tessera, le Creature Notturne presenti sono costrette a saltare. Se è la Creatura Notturna di Luce a farlo, la tessera rimanente va alla squadra; mentre se salta quella d'Ombra, andrà all'Avversario. Una volta che non rimangono altre tessere, l'isola viene considerata affondata e i segnalini Favore andranno assegnati in uno di questi modi:
  1. Si assegna il segnalino scoperto alla squadra e quello coperto all'Avversario.
  2. Si assegna il segnalino coperto alla squadra e quello scoperto all'Avversario.
- I segnalini Favore coperti vengono rivelati solo dopo averli assegnati.
- La partita termina quando rimane 1 isola. Si assegnano le tessere sotto le Creature Notturne alla squadra corrispondente e si procede al punteggio.
- L'Avversario riceve punti seguendo le regole base. La squadra riceve punti esclusivamente dai tipi di Spirito rimasti nell'Isola rimanente.

20. I Tre Incantati di Ignazio Panades



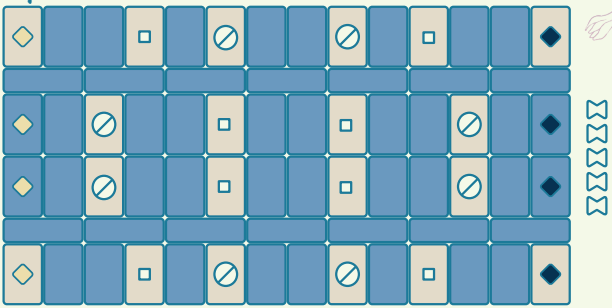
- Ogni volta che la propria squadra o l'Avversario ha almeno tre tessere dello stesso tipo di Spirito, ottiene un segnalino Favore casuale.
- Quando viene rivelata una tessera coperta, si assegna il Frammento Moonlight a una Creatura Notturna adiacente.
- Se una Creatura Notturna finisce su una tessera con un Frammento Moonlight, questo, rimane sulla tessera.

21. Fortuna Ignota di Nestore Mangone



- I segnalini Eclisse vengono posizionati coperti.
- Si mescolano le tessere Spiriti dell'Aria mettendole accanto alla Foresta (**A**).
- Quando una Creatura Notturna prende una qualsiasi tessera adiacente (non diagonale) al segnalino Eclisse, si rivela e si prenderà la quantità di tessere Spirito dell'Aria mostrato nel segnalino Eclisse. Se la tessera è stata presa dalla Creatura Notturna di Luce, le tessere Spirito dell'Aria andranno alla squadra. Se invece è stata presa da quella d'Ombra, le tessere Spirito dell'Aria andranno all'Avversario. Se entrambe le Creature Notturne prendono le tessere contemporaneamente, le tessere Spirito dell'Aria andranno all'Avversario.

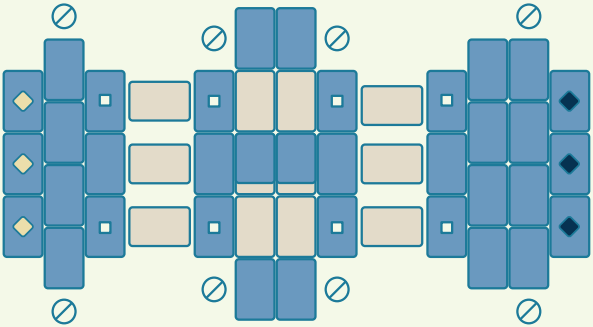
22. Sorpresa del Sottobosco



- Si mescolano le tessere Spirito dell'Aria insieme a quelle del gioco base per creare la Foresta
- Quando la Creatura Notturna di Luce raccoglie una tessera con un segnalino Favore, si assegna alla squadra. Se invece è la Creatura Notturna d'Ombra a farlo, si assegna all'Avversario.
- Durante la fase Rivelazione, nessuna delle tessere coperte verrà rivelata.
- Le Creature Notturne possono raccogliere anche tessere coperte che verranno rivelate prima di procedere alla fase Assegnazione.
- Quando uno Spirito dell'Aria con due Simboli Spirito viene assegnato a una Creatura Notturna, si conferirà una Lucciola a quella tessera Spirito.
- Quando viene raccolta l'ultima tessera adiacente a una tessera Moonlight, viene presa anche quest'ultima e si assegnano entrambe alla stessa squadra. Quando le ultime due tessere adiacenti a una tessera Moonlight vengono raccolte insieme, la tessera Moonlight rimane nella Foresta.
- Due tessere divise da una tessera Moonlight vengono considerate adiacenti. Quando si sposta o si raccoglie una tessera, ignorare la tessera Moonlight.
- A fine partita, qualunque tra le Creature Notturne di Luce e d'Ombra abbia ottenuto il maggior numero di segnalini Lucciola dovrà scartare tutte le proprie tessere Spirito dell'Aria che hanno segnalini Lucciola su di esse.

Nota: il simbolo Spirito nelle tessere Moonlight conta come un simbolo Spirito su una tessera normale.

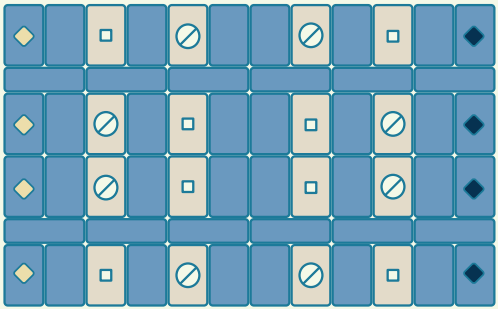
23. Ponti Stravaganti di Rocco Derevizius



Seguire le regole dello scenario n. 8 con le seguenti modifiche:

- Quando una Creatura Notturna si sposta su una tessera Spirito posizionata orizzontalmente, andrà spostata sulla successiva tessera ortogonalmente adiacente, rivelando e assegnando subito la tessera Spirito in orizzontale a quella Creatura Notturna.
- A fine partita, non si assegnagno le tessere orizzontali che non siano state raccolte.

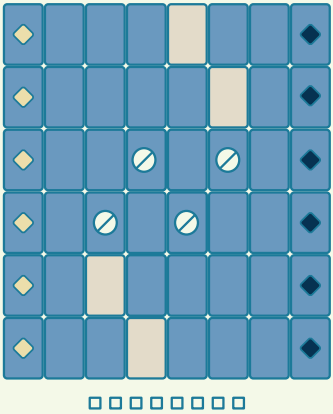
24. La Nebbia



Seguire le regole dello scenario n. 22 con le seguenti modifiche:

- Rimuovere le due tessere Moonlight Spirito dell'Aria, le Lucciole e le tessere Spirito dell'Aria prima di creare la Foresta.

25. Riflesso Naturale di Nicola Muradore



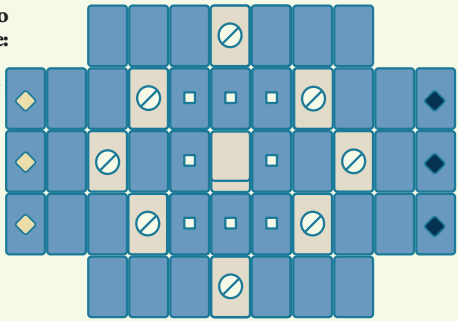
- Si assegnano 8 Frammenti Moonlight alla propria squadra.
- Quando viene rivelata una tessera coperta, si sceglie una delle seguenti opzioni:
  1. Si assegna alla Creatura Notturna d'Ombra la tessera Spirito più lontana della fila, se possibile.
  2. Si assegna un Frammento Moonlight all'Avversario lasciando la tessera così com'è.

Se la tessera più lontana è occupata da una Creatura Notturna, non si assegna alcuna tessera o Frammento Moonlight all'avversario.

26. Antichi Rituali di Marco Rava & Simona Greco

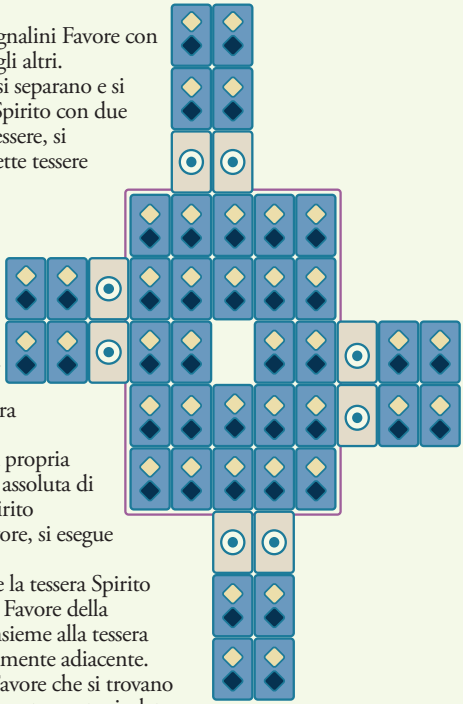
Seguire le regole dello scenario n. 9 con le seguenti modifiche:

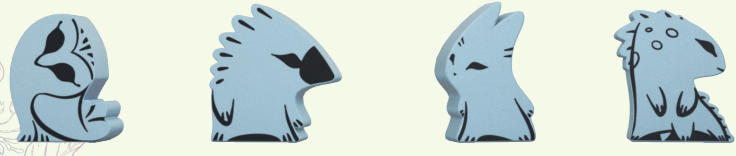
- Invece di seguire le regole base, i Frammenti Moonlight vengono presi quando viene raccolta una tessera adiacente a qualsiasi lato di una tessera contenente un Frammento Moonlight. Si applica una di queste condizioni:
  1. Se la tessera raccolta è adiacente al lato lungo della tessera, il Frammento si assegna all'Avversario.
  2. Se la tessera raccolta è adiacente al lato corto della tessera, il Frammento si assegna alla squadra solo se viene raccolto dalla Creatura Notturna di Luce. Se invece lo ha raccolto la Creatura Notturna d'Ombra, si assegna all'Avversario.



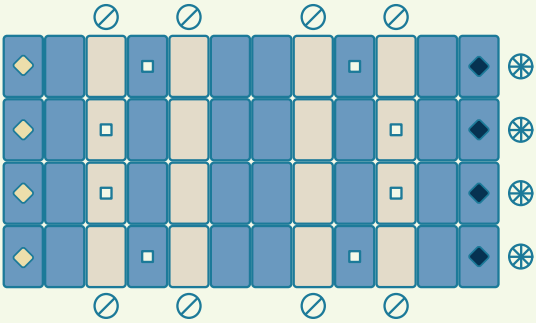
27. Il Vortice di Simone Luciani

- Questo scenario può essere giocato solo a difficoltà Normale.
- Carte Moonlight e Frammenti Moonlight non verranno utilizzati.
- Si usano esclusivamente segnalini Favore con simboli Spirito, scartando gli altri.
- Prima di creare la Foresta, si separano e si mescolano tutte le tessere Spirito con due simboli Spirito. A queste tessere, si aggiungono casualmente sette tessere dalle rimanenti.
  Con queste tessere, si crea un rettangolo al centro composto da 24 tessere Spirito con uno spazio vuoto al centro.
- Con le tessere rimanenti, si crea il resto della Foresta.
- Le Creature Notturne non possono muoversi sopra una tessera Spirito coperta.
- Se in qualsiasi momento la propria squadra ha la maggioranza assoluta di uno qualsiasi dei tipi di Spirito raffigurati sui segnalini Favore, si esegue quanto segue:
  1. Si rivela immediatamente la tessera Spirito coperta sotto il segnalino Favore della maggioranza acquisita, insieme alla tessera Spirito coperta ortogonalmente adiacente.
  2. Si assegnano i segnalini Favore che si trovano sopra le tessere coperte recentemente rivelate. Uno per la propria squadra e uno per l'Avversario.
  3. Si assegna una gemma già usata a un qualsiasi giocatore della propria squadra.





28. Eclissi di Luna



- Quando viene raccolta l'ultima tessera di una colonna, dove sono posizionati i segnalini Favore, questi ultimi si rivelano e se ne assegna uno alla propria squadra e uno all'Avversario.
- Si posiziona casualmente un segnalino Eclisse coperto sul lato di ogni fila della Foresta e poi si rivela. Limiteranno il numero di tessere Spirito che possono essere prese dalla fila. Il numero indica quante tessere Spirito devono rimanere nella fila a fine partita.
- A fine partita, si sceglierà quali tessere verranno assegnate all'Avversario e quali si lasceranno non assegnate in un numero di tessere uguale a quello specificato dal segnalino Eclissi per fila. Anche tutti i componenti sopra le tessere non assegnate rimarranno non assegnati.

Riconoscimenti

Autori: Michael Schacht e Pierpaolo Paoletti

Illustrazioni: Natalie Dombois

Copertina del Regolamento: Paolo Voto

Editore: ThunderGryph Games

PM e Direzione Artistica: Gonzalo Aguirre Bisi

Game Editor: Pierpaolo Paoletti

Revisione: Board Game Circus

Revisione del Regolamento: Cristina Aguirre Bisi

Progetto Grafico: Daniel Tosco

Mockups: Erick Tosco

Traduzione Regolamento: Mirko Biagi

Playtester: Rocco Dereviziis, Nicola Muradore, Alessia Piani e Francesco Ubbiali

Un ringraziamento per il sostegno a:
Cristina Bisi e Luis González

Altre Lingue

Regolamento digitale disponibile su
thundergryph.com/rulebooks

Extra

Per regole aggiuntive, nuovi scenari e chiarimenti, visita:
thundergryph.com/moonlightextras

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2021 ThunderGryph Games, Tutti i diritti riservati.